ANIMATION PLUS

ESPECIALIZADO EN EL MANGA Y EL ANIME

AÑO 1 Nº 1

S/ 4.00



ESPECIAL OH! MY GODDESS

EL MUNDO DEL MANGA JAPONES

RECLAMA TU ILUSTRACION DE OH! MY GODDESS

ANIMATION PLUS

ESPECIALIZADO EN EL MANGA Y EL ANIME

EDITORIAL

Nos presentamos ante Uds., y nos parece que es una experiencia sumamente interesante el tener la oportunidad de dirigirnos hacia el público aficionado al ANIME y/o al MANGA japonés; como entre los aficionados hay algunos más conocedores que otros, al respecto de títulos, series, películas o al movimiento anime en sí; trataremos de dirigirnos a ambos grupos, dando conocimientos básicos a unos y algunos detalles que nos parezcan interesantes a otros; no sin olvidar nuestra labor difusora, trataremos de promocionar algunos títulos de interés y detalles sobre el mundo y el movimiento anime.

Nosotros somos un grupo de muchachos aficionados como Uds. que han pertenecido a la época en que la televisión era el primer y único medio difusor del anime. Actualmente el video a aportado una cuota muy importante a la difusión del anime en nuestro medio. Además hemos presenciado en nuestras salas cinematográficas algunas películas de animación japonesa; ha habido conferencias y exposiciones sobre el tema, se pueden encontrar mangas de algunas series pero aún de manera limitada y diferentes artículos que consumen los aficionados que han crecido en número. Es así, que en medio de este ambiente nosotros presentamos nuestro aporte al movimiento anime.

En esta publicación tenemos como abanderada la serie **AH! MEGAMI SAMA**, más conocida en el ambiente como **OH! MY GODDESS**; creado por Kosuke Fujishima. La elección de OH! MY GODDESS se debe simplemente a que es del agrado de este grupo humano encargado de la revista, además representa muy bien el mundo juvenil y es de esas historias que son aptas para toda clase de público, sin dejar de ser una historia entretenida y dinámica; aunque sabemos que el gusto del público que ve anime es muy diverso, estamos seguros que a muchos les agradará. Claro esta que podrán encontrar aquí muchas cosas más que esperamos ustedes aprecien.

Les comunicamos que algunos datos que aparecen en esta publicación han sido tomadas de revistas especializadas en el tema para ofrecerles la información lo más acertada posible. De antemano nos disculpamos por los errores que puedan cometerse.

EL EDITOR

La portada nos muestra a Belldandy la hermosa diosa de la serie *Oh! My Goddess* *creada por Kosuke Fujishima.*



INTRODUCCION BASICA

Anime es el nombre que recibe la animación japonesa, la cual se presenta en forma de dibujo animado ya sea para serie televisiva, para formato de video (OVA: Original Video Animation), o película de animación para cine.

Manga es el termino con el que se acostumbra nombrar al cómic japonés, el cual tiene sus propias características en comparación con la producción que se realiza en occidente (como por ejemplo en Japón la lectura es de derecha a izquierda y se comienza de lo que aquí vendría a ser la última página y terminaría en la primera).

El manga y el anime están muy relacionados entre sí, es así, que cuando una serie de manga alcanza popularidad es casi seguro el lanzamiento de su versión animada. Esto se explica por la existencia de un circuito comercial fuerte y diversificado alrededor de la historieta en Japón, sí, Japón es considerado por algunos el país de la historieta, y no sin razón. En este medio, la animación esta íntimamente relacionada a la historieta, ligada por una larga tradición y la exigencia del mejor aprovechamiento de historias y personajes que se ganan el cariño y el fervor del público.

Es así que una serie partiendo del manga, pueda transmitirse como serie de televisión, aparecer algunos episodios especiales para el formato video (OVA) y terminar exhibiéndose en los cines. Además, puede llegar a tener una versión para videojuegos y demás productos derivados basados en la serie y en los personajes de la misma.

Este entorno creado alrededor de las series y personajes es muy versátil e influyente y pueden tomar diferentes direcciones. Es así, que hay videojuegos que son adaptados al manga y pasados también al anime (STREET FIGHTER II) o caso en que la historia originalmente se inicia en el anime (MACROSS).

ANIMATION PLUS

EDITOR

FERNANDO VEGA

REDACTORES

JOSE MOLINA
BRUNO YAKER

DIAGRAMADOR

SAUL VEGA

COLABORADORES

RYU V.
MIREYA M.
JAVIER CORNEJO

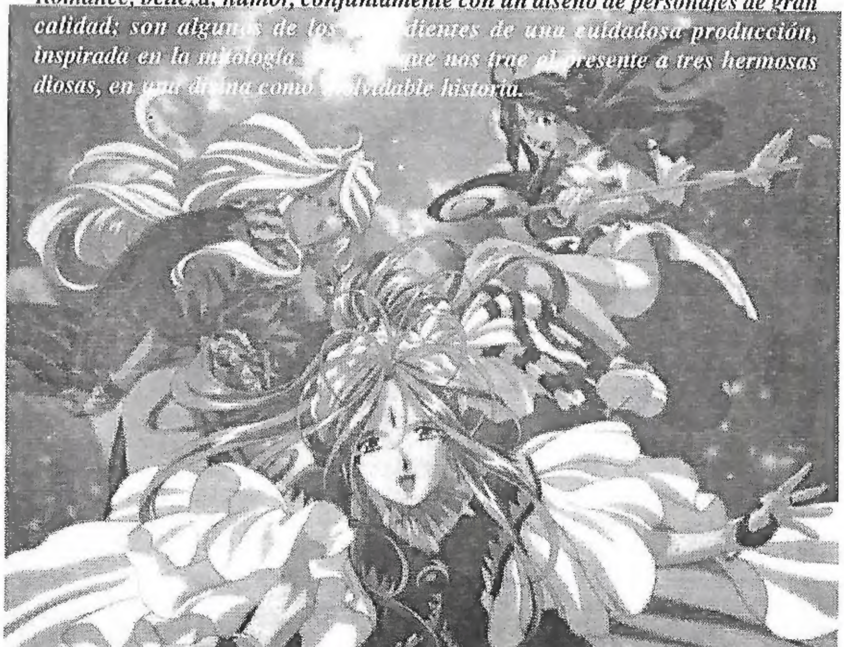
E-MAIL:
ANIMATIONPLUS@HOTMAIL.COM

En nuestro medio y al igual que en algunos otro países lo que primero ha hecho su aparición es el anime, con una presencia considerable en años, más no en la medida que el aficionado espera, a pesar que ahora se difunde un tanto más que antes y el formato video comienza a abrirse paso. Sin embargo, quizás, esto solamente sea el anticipo de mejores tiempos para el aficionado al anime, y quizás, sólo quizás el anime sea una avanzada para el futuro establecimiento del manga por estos lares, claro que esto cae en el terreno de la suposición, pero no necesariamente llega a rayar en lo imposible. Ante esto nosotros simples aficionados no nos queda más que saber esperar.

CONTRAPORTADA : La cyborg ALITA de YUKITO KISHIRO.

OH! MY GODDESS

Romance, belleza, humor, conjuntamente con un diseño de personajes de gran calidad; son algun[illegible]s de los [illegible]dientes de una cuidadosa producción, inspirada en la mitología [illegible] que nos trae al presente a tres hermosas diosas, en [illegible] divina como [illegible]olvidable historia.



Una noche en que keiichi Morisato se encontraba recepcionando las llamadas en el dormitorio donde vivía, repentinamente siente hambre y decide llamar a un restaurante, sin saber que esto cambiaría por completo su vida, cuándo accidentalmente se comunicó con la oficina de ayuda de las diosas (el GRO: The Goddess Relief Office); aunque los mortales no pueden simplemente comunicarse con el GRO, el destino lo ayudaría a marcar, y sin querer conjuró a la más hermosa de las diosas, Belldandy. Ella le ofrece cumplirle un deseo... cualquier cosa que él decida. En ese momento Keiichi medita algunas opciones, "chicas, fama, fortuna ", pero él decide algo mejor que todo aquello, le pide que permanezca con él para siempre.
Belldandy solicita permiso para conceder el deseo... y éste es concedido; pero no todo es color de rosa, este pequeño evento hace que Keiichi sea expulsado del dormitorio para varones en donde vive, porque como suponen, ¡no están permitidas las mujeres!, una vez expulsados del dormitorio, Keiichi con una forzada sonrisa en el rostro, empezó a buscar, junto con Belldandy, algún departamento en donde poder quedarse; pero las personas parecen ser tan comprensibas como los del dormitorio, o sino simplemente pretenden darle alojamiento sólo a ella. Belldandy repentinamente dice que conoce el lugar perfecto para quedarse, ¡un templo!, luego, después de un accidentado viaje (y gracias a la ayuda divina de Belldandy) llegan al susodicho templo, donde comienzan las vivencias de Keiichi y Belldandy. Luego poco a poco conforme avanza la historia, se les irán uniendo la hermana menor de Keiichi, Megumi, la sensual hermana mayor de Belldandy, Urd, así como su dulce hermana menor, Skuld.

LOS PERSONAJES



Belldandy es una linda y frágil diosa, su hermosa cabellera marrón la describe perfectamente. La marca que tiene sobre la frente la identifica como diosa de primera clase y de segunda categoría ilimitada, aunque a simple vista parezca tan solo un diamante alargado. Tiene también unas marcas triangulares bajo sus grandes ojos azules. Belldandy mide aprox. 1.65 centímetros.
Belldandy es una gran cocinera, disfruta mucho haciendo el té y también pequeños príncipes de wales de chocolate, aunque lo que más disfruta es ver feliz a Keiichi.
Belldandy se supone tiene 21 años de edad, esta es su edad según Fujishima (su creador), cuando la revista «New Type» lo entrevistó en 1993; sin embargo esto difiere de su edad según el manga N°1, donde se dice que su fecha de nacimiento es el primero de enero de 196X, claro que esto fue en 1989, cuando comenzó la publicación del manga.
Belldandy al igual que todas las diosas tiene un medio de transporte mágico, ella usa los espejos para esto, como se vió en el primer episodio de las OVAs **MOONLIGHT AND CHERRY BLOSSOMS** (Luz de luna y aroma de cerezas) además de ser su lazo entre el cielo y la tierra.
En la mitología escandinava (de donde fue sacada) Belldandy se deletrea "Verdandi" y es la diosa del presente.



Urd es hermosa y agresiva, a comparación del manga ha bronceado su piel y rizado ligeramente su plateado cabello, tiene ojos verdes y al igual que otras diosas, sostiene sobre su frente la marca de diosa de segunda clase.
Urd es la hermana mayor de Belldandy, puesto que tiene alrededor de 24 años de edad, aunque en realidad es sólo su media hermana, ya que en el manga dicen que es mitad diosa y mitad demonio; lo cual explicaría su gran excentricidad.
Urd es la supervisora del buen funcionamiento del G.R.O., el Yggdrasil, "el sistema divino que da el poder a las diosas". (Mitológicamente el Yggdrasil es el siempre verde árbol de ceniza, sus tres raíces mantienen juntos los tres mundos, el de Asgard, Midgard y Niflheim).
Urd mide aprox. 1.70 centímetros de altura, según dijo Fujishima en la entrevista dada a la "New Type", aunque en el volumen N° 2 del manga, ella dice tener 1.65 centímetros altura.
Urd es una entusiasta aprendiz de química mágica, por lo cual siempre esta haciendo pociones para esto o aquello, además a ella le gusta mucho el sake (especie de licor japonés a base de arroz) y también cantar (buena combinación ¿no?).
Urd usa la televisión como medio de transporte y lazo celestial; es así como se introduce en el manga N° 2 y también en el segundo episodio de la OVA, **MIDSUMMER NIGHT'S DREAM** (Sueño de una noche de mitad de verano) cuando sale inesperadamente del televisor de Keiichi.
En la OVA ella viene a unir sentimentalmente a Keiichi y Belldandy, pero sin embargo no parece usar los métodos más apropiados, pero luego de su llegada, debido a un desperfecto en el sistema del Yggdrasil, le prohiben temporalmente volver al cielo Urd es la diosa del pasado.



Skuld es la mas joven de las tres hermanas, lleva un gran mazo que le sirve como "debugger", para atrapar ya sea de cerca o de lejos a los pequeños "Bugs", unas criaturitas que no permiten el buen funcionamiento del sistema. Skuld tiene al rededor de 13 años de edad y mide aprox. 1.50 centímetros, tiene pelo negro y ojos marrones oscuros. A ella le encanta construir todo tipo de invenciones mecánicas (realmente detesta las máquinas inútiles), coleccionar historias de amor y sobre todo comer helados (en especial el "Helado 133"), ella se encuentra un poco celosa de la relación de su hermana Belldandy y Keiichi.
Skuld usa como medio de transporte el agua. Su primera aparición la hizo en el tomo N°5 del manga (aunque se mostró brevemente en el tomo N°2), en la OVA aparece en el episodio N°3, **BURNING HEART ON THE ROAD** (Corazones Ardientes sobre el Camino). En la OVA ella se materializa en el baño justo cuando ahí se encontraba Keiichi, al igual que en el manga, sólo que en este último era Urd quien se encontraba allí.
Skuld es la diosa del futuro.



Keiichi Morisato es un chico un tanto tímido aunque de buen corazón, él es un joven estudiante de la Universidad Nekomikoka que vive en un dormitorio para varones (hasta que apareció Belldandy). Su gran bondad hace que sus "amigos" del dormitorio abusen de él usándolo como sirviente y secretario particular, pero esa misma bondad parece haberlo ayudado a tener a la mas hermosa de todas las diosas.

Megumi Morisato es la hermana menor de Keiichi y es en un principio el único obstáculo para que Keiichi y Belldandy se encuentren a solas. Megumi es también una estudiante, y va a la Universidad Nekomikoka como Keiichi. En el OVA, ella llega repentinamente al templo donde vive Keiichi y Belldandy casi al final del episodio N°1. A diferencia del manga, en las OVAs Megumi es más femenina e independiente.

OTROS PERSONAJES

Tamiya y Ootaki Sempai son los grandes y explotadores "amigos" de Keiichi, ellos viven en el mismo dormitorio para varones en donde él vivía, y aunque Keiichi ya ha sido expulsado del dormitorio, sigue siendo explotado por ellos. Tamiya Sempai en un principio era alguien quien gustaba de "patear" a Keiichi, pero luego en el OVA, se volvió de alguna manera... alguien mas amable.
Ootaki Sempai ha sido siempre un tanto mas afectuoso (¿?). Aunque ellos no son realmente muy protagonicos, aparecen en situaciones únicas dándole un toque especial a la serie.

Peorth es la cuarta diosa y también la de mayor edad, ella aparece por primera vez en medio del manga N°11 y se va con el fin del N°12 (aunque es una lastima ella aparece solo en el manga). Peorth viene a ser algo así como una versión adulta de Skuld (esto es bastante usado en varíos títulos de OVAs y mangas), sólo que con un cabello marrón rojizo, ojos marrones profundos y marcas de diamantes sobre su frente y mejillas.
Ella es un poco excéntrica, le gusta mucho Keiichi (por lo cual rivaliza con Belldandy), le gustan también las revistas de romance, como lo demuestra al fin del manga N°12, cuando deja la tierra llevándose una colección completa de revistas de romance de Skuld.
Peorth usa como medio de transporte las lentes de las cámaras, y a diferencia de otras diosas no es muy cariñosa, quizás sea por que pertenece a la oficina de diosas rival.

Aoshima Toshiyuki es un antipático y adinerado personaje tanto del manga como del OVA. Como es predecible su papel es el del malvado conquistador que quiere separar a Belldandy de Keiichi , queriendo así tratar de quedarse con ella.
En un principio (en el manga) desafiaba abiertamente a Keiichi, mientras que ahora, espera el momento preciso tanto para aparecer como para realizar sus maléficas intenciones.

Mishima Sayoko viene a ser una hermosa malvada, sus finas facciones conjuntamente con su encantadora figura y lacia cabellera, hacen parecer que no fuera en realidad una envidiosa y malvada joven que ve en Belldandy a una rival que le a robado el puesto de "reina" de la popularidad que ella poseía. En un principio ella estaba realmente celosa de Belldandy, y hacía todo lo posible por separarla de Keiichi o para humillarla (como se puede ver en el OVA N°2, cuando abofetea a Belldandy en frente de sus amigos), tan solo para demostrar que ella sigue siendo la "reina".
Conforme avanza la historia ella empieza a cambiar y como que le empieza a gustar realmente Keiichi (claro que no cambia el hecho de que quiere separarlo de Belldandy); pero ella cambia aun más, al grado que pareciera que quiere ayudarlos a permanecer juntos (como se puede ver en el OVA N°4 y diversas partes del manga).

Hasegawa Sora, algunos la recordarán, se la ve en la canción de presentación de las OVAs, en una sugestiva escena donde pareciese ver a Aoshima, ella tiene una muy breve participación en la OVA N° 4 **EVERGREEN HOLY NIGHT** (La noche sagrada siempre verde) en donde le hace un favor a Keiichi dandole un recado a Belldandy de parte de el.

Mara, es otro de los personajes que lamentablemente sólo aparece en el manga. Aunque se le puede apreciar en la presentación de las OVAs, hermosamente diseñada y resaltada en una escena de esta, más nunca participaría en ninguna de las 5 OVAs de Oh! My Goddess. Curiosamente, en un comienzo su apariencia no era muy femenina, más bien esta se acercaba a ser masculina, además, la actitud de Mara con respecto a las diosas era la de una vieja amiga; pero luego, como la serie requería de un ser "malvado", la fueron transformando en alguien un poco más fuerte y "malvado", aunque esto nunca llegó a rozar siquiera la idea que tenía de sus viejas amigas las diosas.

Existen también una grandiosa cantidad de personajes que aparecen más de una vez durante todo el manga pero que hemos decidido dejar de lado por falta de espacio, así como por su poca participación en el OVA, que pensamos es más asequible en nuestro medio, que el manga, pero cuya calidad gráfica tanto como el diseño de personajes realizado sólo podrían haber sido concebidas de mano del creador, no sólo de "Oh! My Goddess", sino de otros títulos tan importantes como"You're Under Arrest!"(Estás Arrestado) o "Striker"; me estoy refiriendo al joven pero talentoso **Kosuke Fujishima.**



KOSUKE FUJISHIMA

Kosuke Fujishima se graduó en la escuela superior de Tokio durante los convulsionados años 80's, sus estudios de diseño fueron esencialmente complementados por un puñado de fundamentales conocimientos sobre cinematografía, donde según Fujishima encontró la verdadera experiencia que le permitiría comenzar sus primeros trabajos al rededor del manga. Fujishima tuvó un gran golpe de suerte no mucho tiempo después de graduarse, recibió una oferta por parte de una gran firma, y en poço tiempo se encontraba trabajando junto al reconocido artista Tatsuya Egawa (Be Free!, Golden Boy, Magical Taruruto-Kun), como personal de producción artístico en la película Be Free!. Fujishima pudo entonces, durante 1986, en una revista de Kodansha "Comic Morning Party", comenzar a publicar su trabajo de estreno "You're Under Arrest!" (Estás Arrestado!). La historia trata las aventuras de Natsumi (la más agresiva y de pelo corto) y Miyuki (mas serena y con una larga cabellera), dos chifladas pero dedicadas policías de Tokio. La historia gira al rededor de un incansable batallón de extraños personajes y un amplio conjunto de autos, skateboards, esquís y motocicletas que chorrean por doquier. Después de You're Under Arrest!, Fujishima volcó sus talentos a un nuevo manga Ah! Megami-Sama (Oh! My Goddess), este rotundo éxito comenzó en una revista para adultos de Kodansha "Comic Afternoon" en 1989. Oh! My Goddess es una fantástica historia que sólo pudo haber sido sacada de la mitología escandinava por Kosuke Fujishima.
Ambos You're Under Arrest! como Oh! My Goddess hacen la grandiosa travesía del manga a la videocinta; el episodio de estreno en video (versión OVA) de Oh! My Goddess salió en diciembre de 1992, dirigida por Hiroaki Gooda y el diseño y caracterización de los personajes por Hidenori Matsubara.



▲ *Natsumi y Miyuki las dos alocados chicas policía de TAIHO SHICHAUZO (YOU'RE UNDER ARREST!) otro gran éxito de el talentoso KOSUKE FUJISHIMA.*

Actualmente circulan en el mercado un conjunto de cinco OVAs subtituladas por AnimEigo, y se rumorea la aparición de un sexto video. Además salieron al mercado el juego de cuatro OVAs de You're Under Arrest!, gracias a la gran demanda de los fanáticos.
Fujishima dice haber tenido varias influencias de parte también de varios autores como son por ejemplo Masamune Shirow (Appleseed, Orion,etc.), Hirohiko Araki (Baoh, JO JO'S Bizarre Adventures). También dice encontrar interés en Batman y Jean Giraud Moebius, pero de allí no evoca ese distintivo de Fujishima; él tiene un estilo innato, muy particular, sus trabajos a diferencia de otros mangas carecen de esa excesiva violencia y escenas de sexo; mas bien tiene un estilo pacífico, sus personajes son jóvenes con problemas pero muy carismáticos, que convierten sus trabajos en unos mangas y videos apta para todos.

FICHA TECNICA

OH! MY GODDESS



SUPERVISOR Y CREADOR	:	**FUJISHIMA KOSUKE**
DIRECTOR	:	**GOODA HIROAKI**
ESTUDIO DE GRABACION	:	**KSS STUDIO**
DISEÑO DE CARACTERES	:	**MATSUBARA HIDENORI**
MUSICA	:	**YASUDA TAKESHI**
PRODUCCION DE LA MUSICA	:	**PONY CANYON**
PELICULA DESARROLLADA	:	**IMAGICA**
		SONY PCL

VOCES PRINCIPALES

BELLDANDY	:	**INOUE KIKUKO**
URD	:	**TOOMA YUMI**
SKULD	:	**HISAKAWA AYA**
MORISATO KEIICHI	:	**KIKUCHI MASAMI**

EL ANTES Y DESPUÉS DE AH! MEGAMI-SAMA

Desde el trabajo original de Ah! Megami-Sama (Oh! My Goddess), los personajes han atravesado por una serie de cambios, no sólo físicos, sino también característicos; por ejemplo, al principio todos los personajes tenían los ojos así como las cejas de un grosor y tamaño mayor al que tienen actualmente. Pero existen también distinciones que caracterizan a cada uno de los personajes

Belldandy

En un principio ella poseía ojos y pelo morados, sus ojos eran mucho más pequeños y tenían una forma más circular, por lo cual su mirada era absolutamente menos encantadora a la que posee ahora. Otra gran característica era que el símbolo que sostiene sobre la frente cambiaba de tamaño cuando ella se asustaba o su estado de animo cambiaba.
Cuando se hicieron los cambios, su cabello paso de ser morado a marrón castaño, sus ojos se volvieron azules y ligeramente más amplios, y el símbolo sobre su frente no volvió a cambiar jamás.

Otro aspecto fundamental fue el cambio de su personalidad, al principio ella no era tan tímida, se podría decir que en ocasiones hasta llegaba a rivalizar con Urd con tal de defender sus convicciones (era un poco parecida a la actitud de Skuld), pero su personalidad fue derivando hasta llegar a ser la frágil Belldandy que todos conocemos ahora.



▲ ***Portada del manga original japonés de AH! MEGAMI-SAMA, editado por "Afternoon" Monthly Comic de Kodansha.***

Urd

En su aspecto inicial Urd tenía el pelo lacio (eso se puede apreciar aun en el manga), ojos felinos y su piel era más oscura (demasiado diría yo). Su nombre también a sufrido cambios, en la versión en ingles su nombre se deletreaba ULD (como se ve en el volumen N°2 del manga), pero después Fujishima lo cambio por URD. Hay otros cambios como por ejemplo el poder de su magía, en un principio era más poderosa que Belldandy, pero luego a partir del volumen N°6 del manga, ella mira a Belldandy como la más poderosa de las diosas.
Pero su cambio más característico ha sido en la manera de tratar a sus hermanas menores, por ejemplo, ella tenía grandes peleas con Skuld, pero se puede ver que ahora sólo la molesta un poco.

Skuld



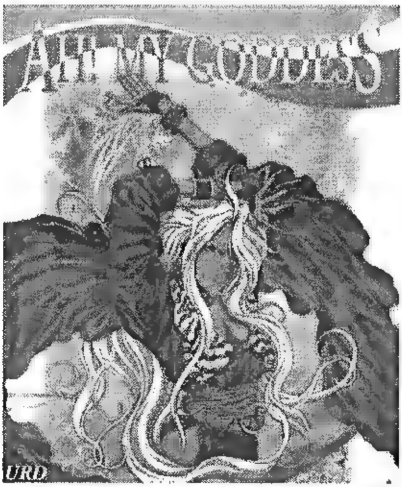
Al principio ella era un poco más gordita y tenía las cejas más espesas, después de eso Skuld no ha sufrido grandes cambios, aunque ahora su pelo es menos esponjoso y un poco más largo; otra cosa más es que ella ganó un nuevo poder en el volumen N°7 del manga, el poder de escribir en el rostro de cualquier persona (pero con la magía), aunque lamentablemente esto nunca se muestre en las OVAs.

Su personalidad no ha cambiado realmente mucho, sin embargo ella consigue ahora llevarse mucho mejor con Urd y Keiichi , otro cambio fue su madurez, a mediados del volumen N°6 del manga, ella empieza a ser más romántica y a coleccionar revistas de amor.

Keiichi Morisato

A principios su pelo era un poco más espeso y se le veía más pequeño y maduro que ahora. Eventualmente su pelo se torno más lacio, su cara más angular y empezó a parecer más joven y alto que al principio.

Durante los primeros capítulos del manga era una persona caprichosa, pero según parece, Belldandy fue influyendo poco a poco en él, convirtiéndolo en una persona mucho más amable.



Megumi Morisato

Al principio ella se veía más rellenita, y su pelo era más espeso así como también oscuro y corto que ahora; su forma de vestir con grandes abrigos y pantalones jean la hacían ver un poco más avanzada de edad, pero su estilo ha cambiado y ahora se le ve más femenina.

En sus inicios su personalidad era la de la típica hermana menor, pero afortunadamente su personalidad cambió y se vuelve más independiente y menos molesta para Keiichi.

Mishima Sayoko

Al principio, Sayoko tenía el pelo más largo, tanto que casi le alcanzaba la cintura. Ahora ella tiene el pelo más o menos a la altura del hombro; después de esto no tuvo grandes cambios, aunque su cambio más importante (como ya dije anteriormente) fue que al principio quería separar a toda costa a Keiichi de Belldandy, y al final como que quiere ayudarlos a que permanezcan juntos.

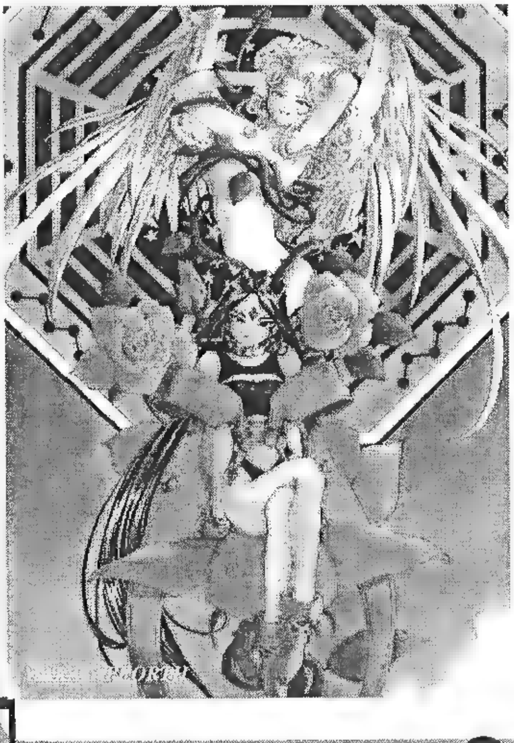
Aoshima Toshiyuki

Cuando Aoshima apareció por primera vez, su pelo era liso y sus cristales eran un poco mas grandes de los que posee ahora; otra cosa que cambió fue su forma de vestir, en un principio el se vestía con trajes más formales, pero poco a poco se empezó a vestir de forma más casual. En cuanto a su personalidad, se puede decir que no ha cambiado realmente mucho, aunque en un principio atacaba directamente a Keiichi, mientras que ahora espera el momento y lugar propicio para hacerlo.



Peorth

Ella no ha cambiado realmente mucho, debido seguramente al corto tiempo en que ella aparece. Sin embargo se puede decir que se va volviendo más amable con las otras diosas. Su personalidad tuvo cambios sutiles, en su aspecto, inclusive en un momento llegaría a actuar como una hermana pequeña. Al final maduraría mucho y no molestaría tanto a Keiichi.



En fin, Oh! My Goddess es en la actualidad toda una obra maestra del manga, tanto así que ya ha sido recopilada en más de una docena de tomos editada por "Afternoon" Monthly Comic.

*De momento Fujishima se encuentra trabajando en otro título llamado "Striker, The Shining Star" que aunque es uno de sus mangas mejor trabajados, sin embargo, no ha podido desbancar a su obra magna **Oh! My Goddess.***

Bruno Yaker





EL MUNDO DEL MANGA JAPONES 1RA PARTE

Artículo original de YOSHIYA SOEDA
transcrito por: Saúl Vega

***P**ara todos los países del mundo y en un momento histórico de preocupaciones, actividad intensa, opciones serias ante inmediatas decisiones y ritmo acelerado en todos los campos, tomar la vida con menos seriedades rígidas es también un desafío y un llamado.*



Los mangas (comics), contribuyen en una sociedad y con su estilo propio no solamente a un desahogo de tensiones sino a la expresión de cultura y mentalidad determinadas. Crear equilibrio entre el humor y lo serio es quizá un arte de creatividad también. Aquí se muestra el desarrollo de los mangas dentro de la sociedad japonesa. Con el mundo del manga no sólo se significa algo popular o cultural, se representa a su vez un valor para compartir al mundo occidental también.

En la actualidad la cultura de los mangas constituye uno de los principales campos de la cultura multitudinaria de Japón. No es que esta situación haya surgido necesariamente desde temprano. Tanto antes como después de la guerra, por algún tiempo la cultura de los mangas fue más bien uno de los campos secundarios de la cultura multitudinaria. Pero alrededor del año 1960, empezó a atraer rápidamente a muchos lectores, llegando a ser una de las diversiones predilectas y cotidianas.

Sobre esto influyó el cambio de las estructuras social y cultural del Japón de entonces así como el cambio de la conciencia del valor y de la sensibilidad de los japoneses, especialmente de la generación joven. Ahora la vida del pueblo japonés ha llegado hasta tal punto que no puede entenderse totalmente sin prestar atención a la influencia de la cultura de los mangas. A continuación, quisiera emprender una breve presentación y discusión sobre la cultura de los mangas del Japón de hoy, desde los siguientes tres ángulos : 1) Los mangas y sus lectores; 2) Los mangas y sus autores; 3) El placer de la cultura de los mangas y su valor.

1.- LOS MANGAS Y SUS LECTORES :

El auge de la cultura del manga lo representa en primer lugar el hecho de que muchas clases de



revistas de dibujos cómicos se publican con una gran tirada de ejemplares y en ellas se dan a conocer muchas obras de mangas.
Estas revistas se clasifican, según los estratos de sus supuestos lectores principales, en la revista de mangas para muchachos, para muchachas, para jóvenes y para los adultos. Son semanales todas las revistas de manga para los muchachos, pero en el caso de otras revistas de manga, muchas de ellas son quincenales o mensuales.
Referente al número de páginas y al de las obras que publican estas revistas, las revistas de manga para los muchachos así como para las muchachas son de alrededor de 360 páginas y contienen de diez a cerca de veinte obras de mangas. Referente a las obras cortas que se terminan en una publicación, se contienen a veces una o dos obras nada más. Las revistas de mangas para los jóvenes y para los adultos son de 240 a 270 páginas y contienen alrededor de 15 obras de mangas en serie por entregas. El período de publicación por entregas varía; hay obras de corta duración de tres meses o medio año, pero si unas obras ganan gran popularidad entre los lectores, se prolongará su período de publicación en series por entregas. Que yo sepa, hay actualmente cinco obras cuyo período de publicación en serie es de diez años o más.



BATTLE ANGEL, de YUKITO KISHIRO. Nos narra la historia futurista de la cyborg ALITA en un mundo caotico y decadente.

Otros medios donde se ofrecen espacios para publicar las obras de mangas, además de las citadas revistas de dibujos cómicos, son diarios y revistas semanales y mensuales corrientes. Antes predominaban los diarios y revistas corrientes para la publicación de las obras de manga, pero ahora las revistas de dibujos cómicos han ocupado el lugar principal. Tal cambio se produjo de los años sesenta a los años setenta.
Entre las revistas de mangas para los muchachos y las muchachas, las publicaciones pioneras son "**SHONEN SUNDAY**" y "**SHONEN MAGAZINE**" lanzadas en 1959. Con estas dos revistas como el eje, la cultura del manga llegó a adquirir mucha popularidad entre los muchachos y los jóvenes. De las principales revistas de manga para los jóvenes, "**MANGA ACTION**" se fundó en 1967 y "**BIG COMIC**" en 1968.



La tirada de cada revista de los mangas ya mencionados supone la existencia de una enormidad de lectores. En el caso de las revistas de mangas para los muchachos, la tirada total de las citadas revistas llega a siete millones de ejemplares, alrededor del noventa por ciento de los cuales se vende en realidad.



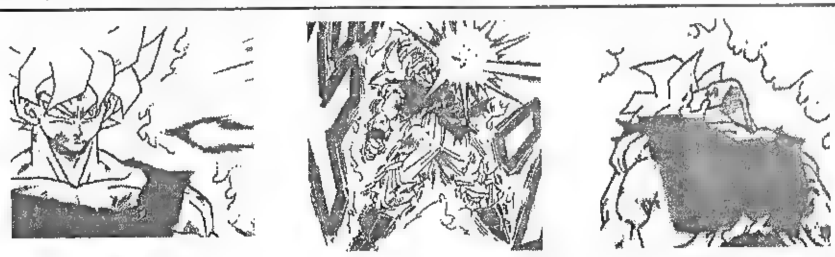
Agregando a esta tirada la de algunas revistas que no se enumeraron antes, se estima que cada semana se publican alrededor de nueve millones de ejemplares de las revistas de mangas para los muchachos, vendiéndose alrededor de ocho millones de los mismos. En algunos casos un solo muchacho compra más de dos ejemplares de estas revistas, y en otros casos más de dos muchachos hacen circular una revista para leerla por turno. Ya que no existe estudio estadístico fidedigno sobre estos casos, no queda más remedio que hablar en líneas generales, pero en el Japón de hoy existirán unos ocho millones de muchachos que se acostumbran a leer cada semana las revistas de mangas para los muchachos.

Considerando que el margen de su edad es de cinco a dieciocho años, el número de los muchachos con esa edad en Japón es del orden de doce millones, así que dos de cada tres, se estima, son lectores regulares de la revistas de mangas para los muchachos.

Considerando de la misma manera las revistas de mangas para las muchachas, y especialmente las mensuales, resulta que existe alrededor de seis millones de muchachas que tienen la costumbre de leer las revistas de mangas para las muchachas, lo cual corresponde a casi la mitad del número de las muchachas japonesas comprendidas en la edad de cinco a dieciocho años.

Con respecto a las revistas de mangas para los jóvenes (en su mayoría son para hombres), sólo hay algunas para las chicas por ejemplo **"BIG COMIC FOR LADY"** de editorial SHOGAKUKAN, todas estas dan una tirada total que sobrepasa los dos millones doscientos mil.

El total de las revistas de mangas para los adultos es de dos millones trescientos mil. Tratándose de estos dos tipos de revistas de mangas, se publican muchas otras de la misma categoría, existiendo probablemente de cuarenta a cincuenta revistas. Se supone que sus tiradas sean entre unos millares y veinte o treinta mil ejemplares al máximo, respectivamente, pero no hay una estadística fidedigna sobre ellas. Los lectores regulares de las revistas de mangas para los jovenes y para los adultos abarcan a los adolescentes entre quince y diecinueve años hasta los que tienen alrededor de treinta y cinco años.



La mayoría de ellos, como han empezado a tener en su niñez la costumbre de leer casi diariamente los mangas por medio de las revistas de mangas para los muchachos, Han llegado después a constituir la fuerza propulsora para hacer que se publiquen las revistas de mangas tanto para los jóvenes como para los adultos.

A fines de la década de los sesenta se empezaron a publicar una tras otras las revistas de mangas para los jóvenes, lo cual, según parece, se debe a que los muchachos que empezaron a leer los mangas hacía el año 1960 pasaron a leer las obras de mangas para los jóvenes, al llegar entonces a plena juventud. Aún continuaron leyendo los mangas también en los años setenta, en la segunda mitad de los cuales se publicaron "**BIG COMIC**" y "**BIG COMIC ORIGINAL**" , que hasta entonces habían sido las revistas de mangas para los jóvenes, convirtiéndose desde entonces en revistas para los adultos.

En el caso de las mujeres, antes eran excepcionales y muy pocas las que continuaban leyendo las obras de mangas aun después de entradas en su juventud, pero durante los últimos diez años han empezado a aumentar con rapidez las jóvenes y las adultas que continúan leyendo las obras de mangas.



BASTARD !, de KAZUSHI HAGIWARA. Historia fantástica de guerreros y hechiceros, con toques de erotismo; ambientada en una época medieval.

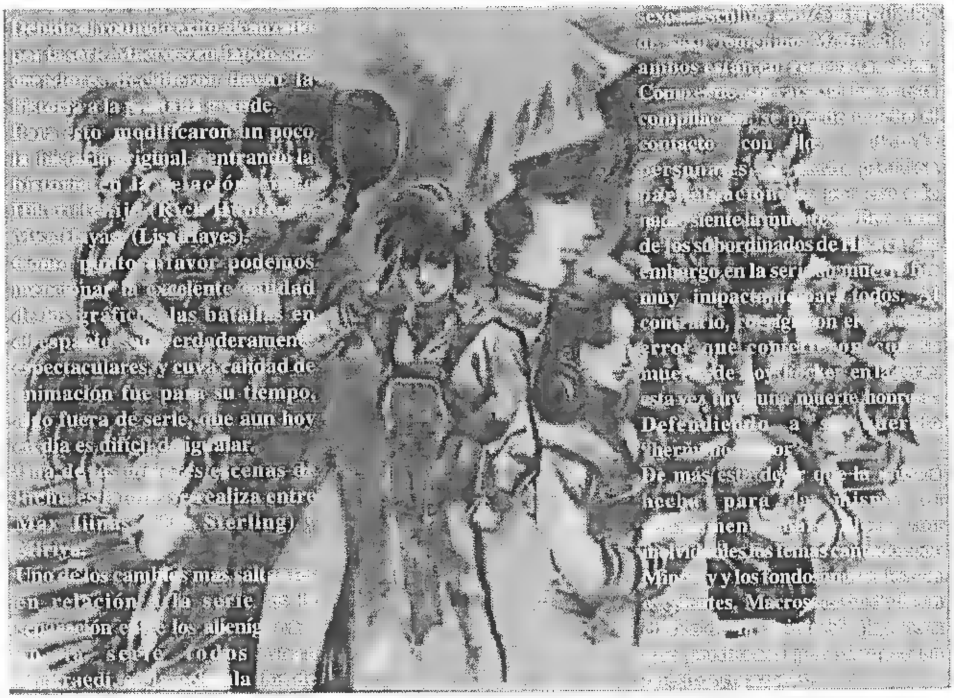
Pero, la única revista de mangas que cuentan con ellas como sus principales lectores, es todavía "**BIG COMIC FOR LADY**". La mayoría de las obras de mangas para las adultas se publica en serie por entregas, junto con artículos sobre escándalos de las estrellas y también novelas populares, en las revistas semanales para las mujeres.

Después de que unas obras de tiras cómicas se hayan publicado en las revistas, las que hayan conseguido mucha popularidad se pueden adaptar a los dibujos animados para la televisión. Además, se hacen muchas películas de dibujos animados cuyas obras originales son obras de mangas. Los personajes de las obras de las tiras cómicas muy populares son cantados como protagonistas en las canciones populares así como utilizados para la publicidad de artículos en la televisión...

CONTINUARA



MACROSS
THE MOVIE



[illegible] la historia a la [illegible] grande. [illegible] esto modificaron un poco la historia original, centrando la [illegible] en la relación [illegible] (Rick Hunter) [illegible] (Lisa Hayes). Como punto a favor podemos mencionar la excelente calidad de los gráficos, las batallas en el espacio son verdaderamente espectaculares, y cuya calidad de animación fue para su tiempo, algo fuera de serie, que aun hoy en día es difícil de igualar. [illegible] escenas de [illegible] se realiza entre Max [illegible] (Max Sterling) [illegible]. Uno de los cambios más [illegible] en relación a la serie [illegible] los alienígenas [illegible] todos [illegible] la [illegible]

[illegible] ambos [illegible] contacto con los [illegible] de los subordinados de [illegible] embargo en la serie [illegible] muy impactante para todos. [illegible] contrario, [illegible] error que [illegible] muerte de [illegible] esta vez tuvo una muerte honrosa. Defendiendo a [illegible] De más está decir que la [illegible] hecha para [illegible] inolvidables los temas cantados [illegible] y los fondos [illegible], Macross [illegible]

EL SECRETO DE LA POPULARIDAD DE DRAGON BALL

DRAGON BALL de **AKIRA TORIYAMA** era la principal serie en la revista semanal **SHONEN JUMP**, que presume un tiraje de seis y medio millones de ejemplares de circulación semanal, la más grande de todas. En el Japón es el mayor magazine de manga. En otras palabras **DRAGON BALL** es uno de los títulos más conocidos de manga en el Japón. Desde los inicios de los 80's, el artista, escritor y creador **AKIRA TORIYAMA** ha sido uno de los artistas que ha logrado llegar a la



cima en el difícil y competitivo mundo del manga japonés, codeándose al lado de leyendas del manga tales como: **KATSUHIRO OTOMO** (AKIRA), y **RUMIKO TAKAHASHI** (RANMA 1/2).
Antes que el público viera la primera entrega de **DRAGON BALL**, **TORIYAMA** ya se había establecido a sí mismo como un irrebatible artista de manga con su anterior y muy atinada serie **Dr. SLUMP**, en el caso de que alguien nunca haya oído o visto **Dr. SLUMP**, es una comedia que trata sobre los diversos problemas de una pequeña niña androide de nombre **ARALE**, los cuales son ocasionados por ella de manera casual y expresando siempre una dichosa inocencia, **ARALE** vivía en un pequeño pueblo con su padre, un gran inventor. Todos los varones (y chicas) que leían **SHONEN JUMP** en esos días simplemente amaban **Dr. SLUMP**, su bella y creativa lectura le sirvió para promover la popularidad de la serie. Cuando posteriormente la historia se animó para la televisión, **ARALE** llegó a ser un ídolo nacional, amada no solamente por muchachos sino también por todos, desde los niños hasta los adultos, la fama de **TORIYAMA** llegó a ser un hecho firmemente establecido.
Al igual que **Dr. SLUMP**, **DRAGON BALL** hizo una exhibición llamativa en las páginas del **SHONEN JUMP**, rápidamente se hizo muy popular suplantando el nivel alcanzado por **Dr. SLUMP**. Considerando que **Dr. SLUMP** era una comedia, **DRAGON BALL** resultaba ser una historia de aventura llena de elaboradas batallas. Una vez más, los lectores eran encantados por el inocente aunque invencible muchacho **GOKU** y sus continuas aventuras, mientras trata de recobrar las siete legendarias "Bolas del Dragón" del título de la serie, encontrándose con poderosos enemigos y amigos maravillosos. La búsqueda para encontrar las bolas del dragón es también un viaje para el crecimiento espiritual y físico, el grupo necesita superar obstáculos y enemigos formidables. Esto ha sido una razón primaria para que la serie ya con una década tenga una larga popularidad. Los productores emiten una versión animada de **DRAGON BALL** oportunamente después de su serialización en **JUMP**. Sorprendentemente, llegó a ser aún más popular que el **Dr. SLUMP**, y está altamente clasificada como serie televisiva de culto en el Japón de hoy. Los espectadores que seguían la serie veían en **GOKU** el coraje y amistad que nunca vacila, por más duro que sea el entrenamiento, o el peligro. Lo más importante, la naturaleza de **GOKU** es como la del deportista bueno quien perdonaría animadamente a sus enemigos (desde luego, igual llega a ser el mejor de los amigos) después de que las batallas hubieran terminado, encantando a los espectadores.
Desde que **GOKU** crece, sus dos niños **GOHAN** y **GOTEN** son el foco de la atención, pero la filosofía básica permanece igual. Como el tiempo ha pasado, la historia de **DRAGON BALL** se ha extendido en el espacio, y los enemigos han llegado a ser sorprendentes e invencibles. Pero en adición a los elementos viejos de coraje y amistad, **GOKU** y sus hijos ahora proveen el elemento dramático agregado de un padre - hijo.
Unos años después de su estreno en el Japón, **DRAGON BALL** comenzó a ser emitido en el resto de Asia y en Europa. En los países que tienen una tradición fuerte en el redoblaje de la animación japonesa, **DRAGON BALL** ha sido popular desde el inicio. La traslación del manga original de la serie ha sido un éxito enorme por todas partes. Se dice que hay un movimiento político en Europa contra las escenas violentas de las batallas en la animación japonesa. Pero hay también adultos que dan apoyo a **DRAGON BALL**, reconociendo correctamente los temas útiles de crecimiento y amistad, a pesar de la adversidad.
Personalmente, yo pienso que la razón de por que ha llegado **DRAGON BALL** a la cima y ser popular en países fuera del Japón es desde luego los rápidos movimientos del combate, las rápidas teletransportaciones animadas en las batallas, es una marca de calidad del anime japonés, después de todo. Pero **DRAGON BALL** también enseña valores que son más importantes que las peleas.

¿ No debe de trascender un serie tal como ésta, las fronteras internacionales?

Trascrito por : Ryu V.

NOBUTERU YUUKI



Muchos de ustedes, público aficionado, habrán visto alguna vez en el formato video Battle Angel. Es posible también que sepan que el creador del manga original es Yukito Kishiro; él, es pues el responsable de su gran éxito obtenido en manga, y es pues que respaldado en este éxito que Battle Angel es llevado a la animación. La adaptación al video plasmó perfectamente la visión que Yukito Kishiro ofreció en el manga, y le dió vida propia a ese mundo agreste y al mismo tiempo desconsolador creado por él. Es debido a esto que se continuó el éxito del cual venía precedido y alcanzó la gran popularidad y el reconocimiento que ahora ostenta.
Uno de los grandes colaboradores para consolidar este éxito fue su diseñador de personajes; sí, esa persona que casi siempre pasa desapercibida para muchos aficionados al anime, pero es pieza fundamental en toda producción de animación. En este caso hablamos especificamente del diseñador de personajes de Battle Angel: Nobuteru Yuuki. Este hombre ha sido el encargado de adaptar los personajes del manga a la animación, de reflejar los diseños del manga y además hacer que estos personajes gusten. Aunque algunos no lo consideren así, esto es todo un proceso. Convertir un dibujo de papel en un personaje real, que se mueva y



funcione bien en el mundo tridimensional de la animación, alguien con el que el público se pueda interesar y cuya historia quiera seguir; ya es más complicado, ya es realmente difícil.
Así mismo, hay que agregar el hecho de que Nobuteru Yuuki acostumbra imprimirles su propio estilo en sus trabajos. Mencionaba Yuuki en una entrevista que según su experiencia un diseñador de personajes ideal debería producir personajes muy sencillos que fueran fáciles de producir por la multitud de animadores que deben trabajar con ellos. Sin embargo, los diseños de Nobuteru Yuuki, desde el principio tuvieron que ver muy poco con la simplicidad.
La revolución Yuuki llegó con Battle Angel el manga de Yukito Kish ro. En aquel momento el video se consideró revo ucionario, era animación de vanguardia y uno de los aspectos que destacaban era el diseño de personajes.

Nobuteru Yuuki es el mejor en su oficio. Ha trabajado en producciones difíciles como "Five Star Stories" de Mamoru Nagano, donde el diseño de personajes exigía figuras muy alargadas, incomodas de animar, pero Yuuki logro equilibrar la exigencias del dibujante con la de los animadores, y Five Star Stories fue un éxito. A estas alturas ya se habran dado cuenta que el trabajo del diseñador de personajes es simplemente crucial. Asimismo ha trabajado en "Record of Lodoss War", junto con Yutaka Izubuchi (Patlabor), en donde buena parte de su éxito se debió al trabajo de Nobuteru Yuuki, ya que imprimió su estilo en detalles tan fundamentales en una animación como la formas de las caras y sobre todo los ojos, Yuuki impuso su visión, dando le unidad a la saga y enfrentándose al difícil problema de reflejar los cambios de una a otra OVA: Reflejar la maduración de los personajes y su envejecimiento sin que el espectador deje de reconocerlos, crear diseños creíbles de armaduras y armas, de manera que parezca que se pueden usar, etc. Además de hacer los personajes atractivos sobre todo las chicas. Hay una anécdota que menciona que Nobuteru Yuuki revisaba todas y cada una de las planchas de los animadores buscando la perfección del diseño. El primer volumen de Record of Lodoss War cayó como una bomba en Japón en junio de 1990 y la fama de Nobuteru Yuuki se extendió.

La posición de Nobuteru Yuuki está muy consolidada. Cuando un "Mangaka" quería que alguien adaptara su obra, se lo pedía primero a Yuuki. Se ha encontrado en casos como tener que rechazar Bastard! de Kazushi Hagiwara por que ya estaba haciendo X/1999 para el grupo CLAMP (Magic Knight Rayearth).

Una vida realmente agitada, nos preguntamos si recordará cuando esta era más tranquila. Salido de la escuela superior, como funcionario de gobierno..., sí, así es como comenzó todo; buscándose un hobby; un empleo en una compañía de animación de manera muy informal, luego dejaría la seguridad de su trabajo por la animación.

Así que la próxima vez que vean algún título no olviden ver los créditos, y aprendan a reconocer algunos nombres.

Se lo recomendamos.

José Molina



Record of Lodoss War

EL SHOJO, LAS CHICAS Y EL ANIME

De un tiempo a esta parte las mujeres estamos tomando más presencia en el ambiente, tanto así que ya se hace obligatorio que alguien hable sobre este tema.

Ahora las mujeres vemos anime, y desde hace mucho tiempo, quizás algunos de ustedes puedan recordar a su hermana viendo o colándose cuando veían su "serie favorita", y ustedes botándola porque se suponía que eran para chicos, que las tramas eran muy complicadas, y que no íban a entender ...¿?.

Habrá una razón especial para que piensen esto. Pues entérense, sí podemos entender, y es más, en ocasiones muchas veces mejor. En nuestro medio la sociedad es machista, creen que el anime es sólo para hombres. Que diferencia con la sociedad japonesa que hacen historias paralelamente para hombres y mujeres, sin ningún problema, incluso hay historias originalmente destinadas para mujeres y no por eso los hombres las dejan de ver.

Recordando una anecdota, en una conferencia de anime dada en la universidad de San Marcos, se habló en un momento de « shojo » (historias para chicas) y muchos muchachos comenzaron a hacer barullo, luego expusieron " Marmalade Boy ", considerado uno de los shojos más acaramelados y melosos existentes, y el público durante su emisión poco a poco se fue callando, y sorpresivamente, gustó.

El shojo, también le gusta a los chicos y hay casos en que el anime destinado para mujeres es muy gustado por los varones, en nuestro medio por ejemplo, « La Rosa de Versalles » (Lady Oscar) y también « Magic Knight Rayearth » (Guerrerras Mágicas), que simplemente fueron un éxito, mención aparte merece « Candy Candy », y aunque no le guste a algunos, fue un rotundo éxito, y la pionera y más representativa de las historias shojo, en nuestro medio.

Sin embargo, no hay que olvidar que las mujeres ven también historias para chicos, y es que la animación japonesa es realmente buena, y se puede encontrar muchos puntos



▲ SAILOR MOON, el shojo mas representativo a nivel mundial de los últimos tiempos.

resaltantes en uno u otro estilo, y hacen que el anime sea atractivo para cualquiera.

Es así que la violencia y sacrificio heroico de las historias para chicos es matizado por la amistad, o el aprecio hacia algo, o a alguien; y en las historias para chicas se resalta los sentimientos y las angustias personales. Y todo esto envuelto en tramas interesantes y detalles que hacen del anime una experiencia increíble; no importa el estilo o el ambiente, ya sea este real o de ciencia ficción, de deportes, místico, mágico, o quizás mitológico, etc, el anime siempre logra cautivar casi a todos, a chicos y a chicas por igual.

Así que ya saben, libérense de prejuicios, y recuerden esto, el anime es de todos y para todos.

Mireya M.

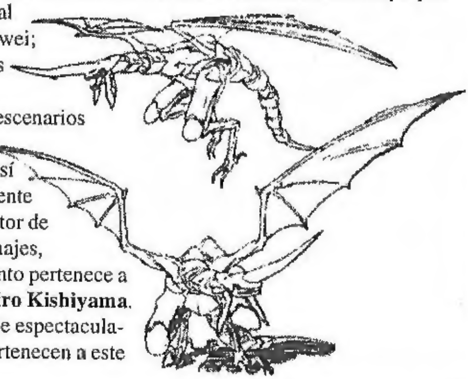
Info - zone

MIYAZAKI CON LA DISNEY

Tokuma Shoten Publishing con Daiei, una empresa encargada de temas de producción, han hecho un acuerdo comercial con los estudios Disney.
Los ejecutivos de la Disney y su distribuidora Buena Vista han reconocido que la animación japonesa, y más específicamente las películas de **Hayao Miyazaki**, tienen " un potencial comercial enorme y que lo único que les hace falta es un empujón publicitario ".
Esta noticia para algunos resultara interesante y para otros quizás hasta impresionante; una empresa como la Disney metiéndose en animación japonesa; pero no lo es tanto si recordamos un hecho: El gran **Osamu Tezuka**, maestro entre maestros, se acercó a occidente y observó la animación precisamente de Disney, de regreso a casa sentó las bases del mundo de la animación japonesa; regresando a un hecho más reciente la exitosa y gran producción de Disney "El Rey León" tiene demasiados parecidos con una obra de Osamu Tezuka ("Jungle Tatei")... Entonces, pues como que la animación japonesa no es tan extraña para Disney.
Retomando a Hayao Miyazaki, este genio de la animación, con obras como: My Neighbor Totoro, Nausicäa del Valle del Viento (que fue transmitido aquí como Los Guerreros del Viento), Porco Rosso entre otros, y la empresa Tokuma, la cual poseía los derechos de distribución de las películas de Miyazaki; este acuerdo con la Disney significaría que los derechos de distribución de la películas de Miyazaki recaerían en la empresa norteamericana, salvo la distribución para Japón y otros catorce países asiáticos.
El público aficionado puede sentirse contento, un acuerdo de esta clase con una empresa como los estudios Disney y encargándose ésta de la distribución, ayudaría a dignificar la imagen pública del anime, poniéndola más al alcance del público de occidente.
Actualmente **Mononoke Hime** creada por Miyazaki esta destinada a estrenarse en Julio del 97, promocionada por la Disney, Hayao Miyazaki podría conseguir gran popularidad en occidente.
Esperemos que no sean dejados de lado algunos créditos japoneses.

Panzer Dragoon

Cada vez es más común la adaptación de video-juegos a series de animación u OVAs. Es así que esto que sucedió con **Street Fighter II** o también con **Fatal Fury**; lo podemos encontrar ahora con la grandiosa aventura de Panzer Dragoon.
Este juego "Shoot' em up" (disparador), casi emblemático, de la consola SATURN, ha cobrado vida propia al convertirse en OVA; debido más precisamente al éxito que tuvo su segunda versión, Panzer Dragoon Zwei; es así que se une al grupo de video-juegos convertidos a la animación, que no son pocos.
En Panzer Dragoon recorrías todo tipo de desiertos y escenarios fantásticos en el lomo de un dragón, disparando a la gran multitud de enemigos que podías encontrar. Es así que los personajes y escenarios se basan en este ambiente creado en esta aventura. **Atsushi Takeuchi** es el director de animación, es el encargado de la adaptación de personajes, mechas (diseño de máquinas) y escenarios, el argumento pertenece a **Yosuke Kuroda** y la dirección esta a cargo de **Takahiro Kishiyama**. La mayoría de diseños ya están acabados, y se habla de espectaculares batallas aéreas con dragones y demás seres que pertenecen a este fantástico mundo creado para Panzer Dragoon.



Saint Seiya

No puedo pensar en alguien que no haya visto Saint Seiya (Caballeros del Zodíaco), muchos han seguido la serie y han visto las películas en formato video. Pero pocos han visto el manga; sí, la historia de la serie de televisión, ésta sigue su rumbo en el manga, hecho por **Masami Kurumada**, contiene lo último de Saint Seiya (lo último hecho, por que salió un proyecto para continuar).

Y llego el momento del enfrentamiento contra " Hades" (no confundir con el video que se vió aquí conocido como "Caballeros en la última de las Guerras Santas", donde se enfrentan a Lucifer y que tiene algunos parecidos), él es el último enemigo al cual deberán enfrentarse nuestros épicos guerreros, en una saga que promete mucho.

En este manga apreciaremos cosas tales como: Al maestro de Mu (Aries) que se llama Shion, conoceremos las armaduras de semidioses dadas a nuestros cinco héroes, al maestro de Shiryu en todo su nivel y más joven; y como sucede ésto, y es que el maestro de Shiryu, Dohko, recibe un privilegio de Atena para mantener su juventud, y su cuerpo conocido resulta ser más que un cascarón, y es el sobreviviente de la ancestral batalla conocida como la **Guerra Sagrada de Maaaybe** y que es la antigua batalla donde morían todo los Santos de Oro. Recordando, el gran maestro del santuario que le dió la armadura a pegaso era uno de los sobrevivientes de esta batalla, y muchos detalles más que son tomados de las sagas anteriores y que ahora cobran un nuevo sentido. Y claro en esta ocasión, veremos pelear a los guerreros Santos de Oro en toda su dimensión y mucho más.

Ah,... lo olvidaba, la Guerra Sagrada de Maaybe ha comenzado otra vez...



▲ Los únicos sobrevivientes de la ancestral Guerra Sagrada de Maaaybe (SHION de Aries y DOHKO de Libra).



ATENA luciendo la armadura de diosa. ▶



Con esto concluimos nuestro primer número no sin antes agradecer la confianza que nos han brindado, esperamos nos envien sus comentarios y sugerencias a nuestro e-mail ANIMATIONPLUS@HOTMAIL.COM

Animation Plus

